

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran strategis dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang menjadi penggerak utama pembangunan dalam berbagai sektor, termasuk ekonomi, teknologi, kesehatan, dan kebudayaan. Pendidikan tidak hanya membentuk kemampuan intelektual, tetapi juga membekali individu dengan moral, karakter, serta keterampilan yang sesuai untuk menghadapi tantangan global. Selanjutnya, pendidikan membantu membentuk masyarakat yang inklusif dan adil. Dengan akses pendidikan yang merata, ketimpangan sosial dan ekonomi dapat diminimalisir—setiap individu dari berbagai latar belakang memiliki peluang untuk meningkatkan taraf hidupnya melalui perolehan pekerjaan dan penghasilan yang lebih layak (Salwa, 2024).

Menurut kerangka konstitusional di Indonesia, pendidikan bukan semata-mata proses pembelajaran, tetapi merupakan amanat konstitusi. Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945 menegaskan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, sedangkan Ayat 3 menekankan bahwa pemerintah bertanggung jawab untuk menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang mampu mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional juga menekankan pembangunan karakter, keimanan, ketaqwaan,

kecerdasan, dan keterampilan yang sesuai untuk kemajuan individu maupun bangsa (Haryanto,2020).

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa investasi dalam pendidikan memiliki dampak jangka panjang yang lebih besar daripada investasi fisik biasa. Pendidikan berperan sebagai penggerak utama transformasi struktural dalam perekonomian, serta memberikan tingkat pengembalian (rate of return) yang tinggi bagi pertumbuhan jangka panjang suatu negara (Sanga & Wangdra 2023).

Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas. Kegiatan belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam pembelajaran IPA, kegiatan belajar mengajar tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna membantu siswa menghubungkan konsep IPA dengan kejadian yang ada di kehidupan sehari-hari, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat (Panggabean, dkk., 2021).

Namun demikian, kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan

metode pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa adalah model pembelajaran Make A Match. Model ini melibatkan siswa dalam aktivitas mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban melalui kerja sama kelompok, sehingga mendorong siswa berpikir kritis, berkomunikasi, dan belajar dalam suasana yang menyenangkan (Maknun & Hadiansah, 2024).

Dengan mempertimbangkan situasi siswa kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu, penerapan metode dan media pembelajaran ini menjadi sangat penting. Siswa memiliki kemampuan akademik yang beragam dan menunjukkan keinginan yang rendah untuk belajar IPA karena kondisi pembelajaran di kelas. Banyak siswa menganggap IPA sebagai mata pelajaran yang sulit karena banyak konsep dan istilah ilmiah yang abstrak. Selain itu, siswa sering menjadi pasif, bosan, dan tidak fokus selama pelajaran karena kurangnya pilihan media dan metode pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa tentang konsep dan hasil belajar, terutama tentang materi rantai makanan.

Karena materi rantai makanan bersifat konseptual dan melibatkan hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem, pembelajaran IPA sering mengalami berbagai kesulitan. Banyak siswa menghadapi kendala dalam memahami alur energi dan hubungan makan-dimakan antar organisme, seperti peran produsen, konsumen, dan pengurai. Misalnya, ketika ditanya tentang posisi organisme dalam rantai makanan, sebagian siswa keliru menempatkan tumbuhan sebagai konsumen atau menganggap bahwa semua hewan berada pada tingkat trofik yang sama. Padahal, secara konsep tumbuhan berperan sebagai produsen yang menjadi sumber energi utama dalam rantai makanan. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam membedakan antara rantai makanan dan jaring-jaring makanan serta memahami dampak perubahan satu komponen terhadap keseimbangan ekosistem. Meskipun siswa dapat menghafal definisi seperti “rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan”, mereka sering gagal menerapkan konsep tersebut pada contoh nyata di lingkungan sekitar, yang menunjukkan rendahnya pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir analitis (Sopian, dkk., 2025).

Materi rantai makanan merupakan salah satu materi yang menjelaskan bukan hanya pemahaman secara tekstual melainkan materi yang harus dipahami melalui pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis. Di dalam Al-

Quran terdapat ayat yang menjelaskan tentang konsep ekosistem yang didalamnya terdapat materi rantai makanan, salah satu yang menjelaskan tentang konsep ekosistem yaitu Al-Quran surah An-Nahl ayat 10 sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً لَكُمْ مِنْهُ شَرَابٌ وَمِنْهُ شَجَرٌ
فِيهِ تُسِيمُونَ ﴿١٠﴾

Artinya: *Dialah yang telah menurunkan air (hujan) dari langit untuk kamu. Sebagiannya menjadi minuman dan sebagiannya (menyuburkan) tumbuhan yang dengannya kamu menggembalakan ternakmu.*

Dalam ayat ini berpesan bahwasannya Allah menurunkan air dari langit yang kemudian menyuburkan berbagai jenis tumbuhan, buah-buahan, dan tanaman yang menjadi sumber makanan bagi manusia dan makhluk hidup lainnya. Hal ini menggambarkan keteraturan proses alam yang saling bergantung satu sama lain, di mana tumbuhan sebagai produsen energi berperan penting dalam menyediakan nutrisi bagi konsumen lain seperti hewan dan manusia. Dalam konteks pembelajaran IPA, ayat ini bisa dijadikan landasan spiritual untuk memahami hubungan makan-memakan dalam ekosistem, yakni alur energi dari produsen ke konsumen dan seterusnya, sehingga menunjukkan keterkaitan fenomena alam dengan nilai-nilai keimanan. Interpretasi semacam ini mengajarkan siswa bahwa keteraturan alam yang dipelajari melalui sains bukan terpisah dari nilai agama, melainkan

saling menguatkan pengetahuan dan keimanan (Adhiguna, 2021).

Pembelajaran IPA seringkali berbasis ceramah atau berpusat pada guru, di mana guru menjelaskan materi secara lisan tanpa melibatkan siswa secara aktif. Metode ini cenderung membuat suasana kelas menjadi monoton dan pasif. Akibatnya, siswa menjadi tidak tertarik dan kehilangan minat pada apa yang diajarkan. Oleh karena itu, pembelajaran terlihat sulit bagi siswa dan sulit untuk membangun pemahaman mendalam tentang konsep IPA. Studi oleh Dewi Muliani & Citra Wibawa (2019) dan Naibaho & Hoesein (2021) menemukan bahwa minat dan hasil belajar IPA siswa terpengaruh oleh pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, sumber belajar terbatas, dan pemanfaatan media yang rendah. Sebagian besar siswa menunjukkan gejala kejenuhan, seperti berbicara dengan teman atau terlibat dalam aktivitas di luar kelas selama kelas berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut, dipilihlah model pembelajaran *Make a Match*. Model ini memiliki kelebihan seperti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun juga memiliki kekurangan seperti menimbulkan suasana kelas yang ramai. Meskipun demikian, model pembelajaran ini tetap layak untuk diterapkan karena dapat menumbuhkan keterlibatan aktif serta meningkatkan semangat belajar peserta didik (Dwiyanti, dkk., 2023).

Kurangnya variasi metode juga mengurangi efektivitas pembelajaran. Model pembelajaran yang monoton tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, menyelidiki, atau bereksperimen—aktivitas yang penting untuk memahami konsep ilmiah secara utuh. Sebagai alternatif, metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif terbukti meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Misalnya, penerapan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dalam IPA menunjukkan adanya kenaikan signifikan pada partisipasi dan hasil belajar—dari 40% ke 79% hasil belajar, dan partisipasi aktif dari 64% ke 82% (Val, ddk., 2025).

Pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk menghindarkan pendekatan konvensional yang cenderung monoton dan pasif. Model pembelajaran yang mampu mengajak siswa secara aktif lebih terbukti efektif dalam menjaga motivasi dan keterlibatan mereka. Sebagai contoh, model pembelajaran aktif yang melibatkan diskusi, kegiatan kelompok, dan eksplorasi ternyata menurunkan angka kegagalan hingga hampir setengah dibanding metode ceramah biasa, serta meningkatkan nilai ujian siswa secara signifikan (Freeman, dkk., 2020). Lebih lanjut, penerapan model pembelajaran kooperatif terbukti secara nyata meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Di SMA Negeri 1 Wanasaba, penggunaan metode *cooperative learning* berhasil mengubah

paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered, di mana siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi (Lukman, 2019).

Model *Make a Match* sebagai salah satu varian *cooperative learning* menawarkan mekanisme pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dalam model ini, siswa ditantang menemukan pasangan kartu soal dan jawaban, yang secara otomatis memicu interaksi, kerjasama, dan kolaborasi antar siswa. Misalnya dalam penelitian mengenai teknik *Make a Match* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa meningkat lebih baik dibandingkan kelompok kontrol yang diajar dengan metode konvensional (Fidiyanti, 2017). Selain itu, *Make a Match* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif. Dalam konteks materi matematika, siswa yang belajar dengan model *Make a Match* menunjukkan *N-gain* rata-rata sebesar 0,71 (kategori tinggi), jauh melebihi kelompok yang diajar dengan model pembelajaran saintifik (0,36). Hal ini membuktikan bahwa interaksi dan tantangan yang menyenangkan dalam *Make a Match* bukan hanya memotivasi, tetapi juga memperdalam pemahaman konsep secara signifikan (Maulidawati & 2020).

Video pembelajaran membantu mengurangi beban kognitif dengan memadukan kata dan gambar secara sinkron, sehingga konsep abstrak (misalnya proses mikroskopis atau

fenomena yang tak kasatmata) menjadi mudah divisualisasikan. Desain video yang ringkas, berfokus, dan mendorong keterlibatan aktif terbukti meningkatkan pemahaman konsep dibanding penjelasan verbal saja (Brame, 2016). Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan video animasi terbukti memfasilitasi efektivitas pembelajaran: siswa lebih termotivasi, fokus, dan mampu mengaitkan representasi visual dengan konsep ilmiah yang dipelajari. Hasil studi pada mata pelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa video animasi meningkatkan efektivitas dan mempermudah pemahaman materi (Wardana, dkk., 2024).

pengembangan media IPA berbasis video interaktif juga menemukan bahwa representasi dinamis (animasi, simulasi, sorotan langkah-demi-langkah) membantu memecah konsep kompleks menjadi tahapan konkret, sekaligus menaikkan keterlibatan belajar. Temuan tersebut menegaskan video sebagai sarana membuat abstraksi menjadi pengalaman belajar yang nyata (Kristiari, dkk., 2023).

Penerapan model kooperatif *Make a Match* yang dibantu video menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada materi IPAS/IPA sekolah dasar. Uji statistik pra–pasca memperlihatkan peningkatan nyata ketika pasangan kartu konsep dipadukan dengan tayangan video sebagai penguat representasi (Pindari, dkk., 2025). Di tingkat menengah, *Make a Match* yang

disertai media animasi berdampak pada kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pemahaman konsep—aktivitas mencocokkan memperkuat elaborasi antar-siswa, sementara video memberi jangkar visual sehingga konsep lebih cepat diingat dan diaplikasikan (Syahriani & Hasruddin2024). Temuan tindakan kelas biologi juga menunjukkan lonjakan ketuntasan dari siklus ke siklus saat *Make a Match* digunakan bersama dukungan media (termasuk video). Aktivitas mencari pasangan konsep mendorong interaksi dan umpan balik cepat, sedangkan video menyediakan contoh konkret yang memperkaya isyarat memori dan memperdalam pengertian (Listiani, dkk., 2020).

Berdasarkan, observasi awal yang bdilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu ditemukan metode yang digunakan oleh guru pada materi rantai makanan masih menggunakann metode ceramah. Delnjutnya peneliti juga melakukan kegiatan pencarian dokumen awal tentang hasil belajar berupa ulngan harian didapatkan data siswa yang lulus nilainya diatas kkm pada materi ramtai makanan hanya 20%.

Berdasarkan uraian diatas , rendahnya hasil belajar siswa SMPN 20 Kota Bengkulu pada materi rantai makanan menunjukkan perlunya penerapan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Berdasarkan permasalahan diatas dan hasil penelitian terdahulu yang mendukung, Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang model

make a match pada hasil belajar, dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Video Pembelajaran Pada Materi Rantai Makanan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu".

Pentingnya penelitian ini karena pembelajaran materi rantai makanan yang masih bersifat konvensional membuat siswa kurang aktif dan hasil belajar belum optimal. Penerapan model *Make A Match* berbantuan video pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka diperoleh identifikasi sebagai berikut:

1. Materi rantai makanan dalam pembelajaran IPA masih bersifat abstrak sehingga sulit dipahami siswa.
2. Siswa sering mengalami miskonsepsi, misalnya pada konsep penguapan, pengembunan, serta perbedaan perubahan fisika dan kimia.
3. Proses pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa pasif dan kurang terlibat aktif.

4. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, khususnya video, membuat pemahaman siswa terbatas pada hafalan.
5. Motivasi dan minat belajar siswa rendah karena pembelajaran monoton dan kurang menyenangkan.
6. Hasil belajar siswa menunjukkan persentase nilai ulangan yang masih berada di bawah KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka diperoleh pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada materi rantai makanan dalam pembelajaran IPA.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Make a Match* sebagai alternatif dari metode ceramah.
3. Media yang digunakan dibatasi pada video pembelajaran untuk membantu visualisasi konsep.
4. Variabel yang diteliti dibatasi pada hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan indetifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

“Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan?”

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis: Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran IPA, khususnya mengenai efektivitas model *Make a Match* berbantuan video pembelajaran pada materi abstrak. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengkaji integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media teknologi.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru: Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih efektif.
 - b. Bagi Siswa: Meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran IPA.
 - c. Bagi Sekolah: Memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan

memanfaatkan media teknologi dan model pembelajaran kooperatif.

